

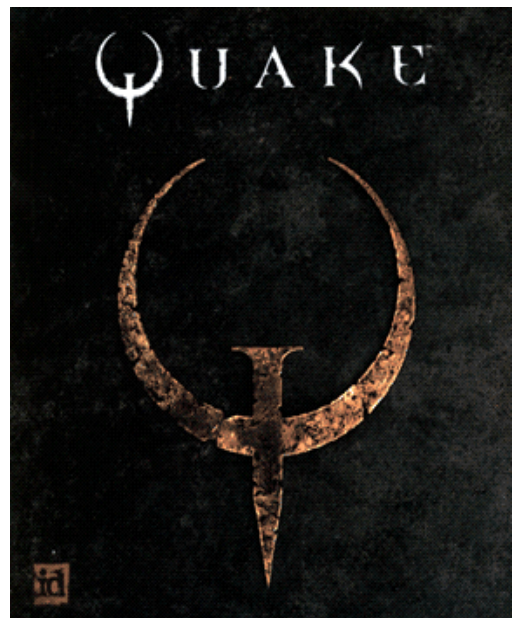
ToTaL DeSTRuCTiON II

Quake Server

by Nocturnal.Rites

Versão 2.12

Manual do Jogador



- I. O que é o Total Destruction?
- II. Barra de Status: a sua Grande Amiga
- III. Sistema de Armas
- IV. Magias
- V. Armas Especiais
- VI. Níveis de Poder (armas normais)
- VII. Runas
- VIII. Votação para troca de mapas
- IX. Votação para troca de tempo de jogo
- X. Votação para troca de limite de pontos
- XI. Como largar a RUNA e a ARMA ESPECIAL
- XII. Alternando entre Deathmatch (DM) e Team Deathmatch (TDM)
- XIII. Notas Finais

I. O que é o Total Destruction?

Total Destruction é uma modificação exclusivamente "deathmatch" para servidores de Quake e QuakeWorld.

Dentre outras melhorias, inclui dezenas de incrementos ao jogo, como runas, armas e poderes especiais.

É uma variante mais divertida do DM tradicional!

São mais de 30 armas, magias e poderes novos, criando mais maneiras de você mandar o seu oponente pelos ares!

Este manual lista e explica todas estas novidades, mas vou logo avisando: **é melhor aprender o jogo jogando, e depois ler este manual se restarem duvidas;**

II. Barra de Status: a sua Grande Amiga

Assim que você entra no jogo, a primeira coisa que nota é a BARRA DE STATUS, que são as letras que ficam nos cantos da tela.

A barra guarda quatro informações: a sua ARMA atual, a MAGIA que você pode usar, o TEMPO que você deve esperar para a magia carregar de novo, e RUNA que você carrega (caso possua uma).

Estes itens serão explicados junto com o que eles representam nos topicos abaixo;

III. Sistema de Armas

O sistema de armas do jogo recebeu as seguintes modificações:

1. **MAGIAS:** As magias e armas mágicas são utilizadas pela tecla 1, onde ficava o machado. O machado normal foi removido;
2. **ARMAS ESPECIAIS:** Caso o servidor não esteja rodando no modo "TD Clássico", armas que brilham são espalhadas pela fase. Estas armas são armas especiais, e são únicas. Ao coletar uma arma especial, ela fica disponível pela tecla 9 (impulse 20).
3. **NÍVEIS DE PODER:** As armas convencionais de 3 a 8 (Shotgun, Flamegun, Nailgun, Grenade, Rocket e Thunderbolt) agora possuem 4 níveis de poder: 1, 2, 3 e MAX. Uma arma aumenta de nível de poder quando você já possui ela e pega outra igual.
4. **RUNAS:** Não são exatamente uma arma; Existem 4 runas espalhadas pelas fases. Ao pegar uma, você recebe o poder correspondente a essa runa: Camuflagem, Armadura Mágica, Turbo ou Regeneração.

(Cada item é explicado em detalhes nos tópicos que se seguem)

E ainda, mais duas pequenas modificações nas armas tradicionais: A arma 2 agora é a "Uzi" (metralhadora) no lugar da antiga Shotgun simples, e a arma 4 é a "Flame Gun", uma arma que atira bolas de fogo e substitui a antiga Nailgun.

IV. Magias

O termo **MAGIAS** refere-se ao poder ou arma que você recebe quando renasce (ao entrar no jogo ou ao reaparecer depois de ter morrido).

Isso mesmo - Cada vez que você morre e depois reaparece no jogo, você recebe uma MAGIA diferente, que é sorteada.

A sua MAGIA atual é indicada na Barra de Status, no canto inferior DIREITO da tela.

Para utilizar a magia (ou selecionar a arma mágica), tecle 1.

Aqui vai uma lista de todas as magias e armas mágicas do jogo:

===== **MAGIAS** =====

666

Quando ativada, torna você invencível por 10 segundos. 40s para recarregar;

Quad

Quando ativada, lhe dá Quad Damage (dano quadruplicado) por 10 segundos. Leva 40s para recarregar.

Disfarce

Disparando esta magia, você troca entre o estado "Normal" e "Disfarçado".

Quando você estiver disfarçado, você estará na forma de uma cabeça no chão - os outros players verão você como uma cabeça no chão,

parecendo que você é um resto de alguém que foi explodido.

Você pode andar e atirar, mas isto denunciara a sua condição.

MAS ATENÇÃO: Quando disfarçado, você fica mais vulnerável e sofre o dobro do dano normal!

Amigo

Quando ativada, cria um CLONE SEU, amigo, que fica parado e dispara mísseis em qualquer pessoa que se aproxime. O Clone é fixo. Ao colocar um, demora 1 minuto para carregar para você poder ativar outro, e vale 1 FRAG para quem matá-lo!

Teleport

Uma das magias mais versáteis! Use-a uma vez, e o ponto no mapa em que você se encontra será gravado. Então saia andando.

Ao usar a magia novamente, você irá se transportar (teleportar) de volta para este mesmo ponto, não importando onde você esteja! Não é o máximo?

E se alguém estiver ocupando o ponto no mapa na hora que você quiser voltar?...

Isso mesmo, he, he... ;)

Luz

Ao ativar a magia, os inimigos que estiverem a uma certa distancia serão cegados por um fecho de luz.

O tempo que eles ficarão cegados depende da distância que estavam de você.

Quanto mais perto dos oponentes, maior o efeito.

Leva 30 segundos para recarregar;

OBS: Para incluir esta magia no jogo, você precisa configurar o servidor para tal (ver manual do servidor).

Invis

Você fica 30 segundos invisível, o mesmo efeito do artefato "Ring of Shadows"; demora 1 minuto para recarregar.

Levitar

Quando ativada, faz você flutuar! Libere o camper que existe em você!

OBS: usando o pulo faz com que você flutue para baixo, assim você não precisa desativar a levitação para desviar de obstáculos nos tetos;

Mirror

Quando ativada, cria um escudo protetor que devolve qualquer quantidade de dano sofrido de volta ao atacante!

Dura 10 segundos e demora 30 para recarregar;

Sucker

Inspirado no "buraco negro portatil" do PainKeep e naquele filme de ETs "A Invasão", esta magia, quando usada, deixa uma bolota laranja chamada "SuckerBall" no ponto onde você esta no mapa. Não esqueça de correr, pois após alguns segundos a bola começa a brilhar e suga jogadores, armas e projéteis próximos, antes de explodir!

Ideal para escapar de um perseguidor chato! Demora 30 segundos para recarregar.

Fireball

Lança uma grande bola de fogo, que, ao explodir, põe todos os inimigos próximos em chamas!

Eles começam a pegar fogo e, se não acharem uma piscina logo, viram torrada!
Demora 10 segundos para recarregar;
Dica: Também há chance de que as chamas se apaguem se a vítima pegar medikits!

NukeBox

Cria uma grande caixa igual aquelas caixas explosivas do jogo... só que essa é diferente: ao ser atingida, explode qualquer coisa em um raio equivalente ao triplo de uma pipebomb.

É melhor se esconder atrás de alguma coisa antes!! :)

Demora 40 segundos para recarregar;

Doberman

Tenha o melhor amigo do homem ao seu lado!
Este lindo cãozinho é um amiguinho fiel para você, e um pesadelo infernal para os seus inimigos! Ele corre e pula a uma distância que você só vai acreditar vendo...

Capaz de espedaçar um inimigo em poucos segundos.

OBS: Matar um doberman vale 1 FRAG!

Ele dura até 3 minutos se nenhum inimigo o matar.

Demora 1 minuto para recarregar (e você conseguir ativar outro).

Minas

Mochilas explosivas! Basta largar uma no chão e deixar algum moscão passar por cima! :)

As "minas" são poderosas, mas instáveis.

Qualquer dano recebido ira detoná-las (dessa maneira você pode atirar nas mochilas espalhadas pela fase antes de pegá-las, para ter certeza de que não é uma armadilha)

Ativar uma mina gasta 10 rockets.

Mas se você não tiver a quantidade ideal de rockets, ela demora 20s para carregar.

===== ARMAS MÁGICAS =====

Gibber

Parece com o machado comum do Quake, mas ele tem um alcance maior, e, o mais importante, é mais destrutivo: basta um golpe para despedaçar o seu inimigo :-)

Fragger

Conhecido como "Telefucker" no TD 1.xx, este machado dispara uma trilha de "telefrags" que esfarelam qualquer coisa que fique em seu caminho.

Hint: O disparo atravessa paredes...
mihuahueu! >:-]

Stunner

Dispara choques elétricos que causam pouco dano, mas paralisam o oponente por 5 segundos.

Neste tempo, o jogador atingido não pode atirar e se move na metade da velocidade normal, virando presa fácil para a sua Nailgun-MAX :)

Fiend

Este machado, quando utilizado, causa uma rápida transformação do jogador em um "fiend", impulsionando-o na direção que estiver na frente e estraçalhando o que estiver no caminho!

Vírus

Dispara dardos contaminados com um vírus que destrói gradativamente as defesas da presa.

A única cura para o vírus é o tempo, e o único jeito de sobreviver todo o tempo necessário é correr pegando medikits pela fase... boa sorte, hehehehe...

OBS: Cada dardo gasta 5 nails, e são cumulativos, isto é, se você acertar 3 dardos na mesma vítima, ela sofrerá danos 3 vezes mais rápido, diminuindo enormemente as chances dela sobreviver!

NOVO (versão 2.08): quando uma pessoa morre de VÍRUS, nasce uma lombriga voadora de dentro do corpo dela, cujo dono é o mesmo que infectou o oponente!

NOVO (versão 2.09): agora a lombriga transmite o vírus, e assim ela se reproduz! :-)

Agora ela está mais fraca pra compensar que ela contamina os outros, e cada jogador pode ter no Máximo 5 lombrigas!

XShotgun

Shotgun mágica que transforma dois cartuchos comuns em um cartucho explosivo! Hora de festejar com alguns fogos de artifício! Esta arma torna realidade o "boomstick jump"! :)

OBS: Quanto menor a distância, maior o dano da explosão.

V. Armas Especiais

Existem cinco armas únicas (uma de cada), que são espalhadas pelo mapa, no início do jogo. Elas são de quem pegar primeiro!

Se alguém pegar a arma especial que você queria, você deve matar este jogador primeiro para roubar a arma dele!

Para selecionar a sua arma especial, basta usar a tecla "9" (IMPULSE 20).

Você só pode portar/carregar uma arma especial de cada vez;

Para largar a sua arma especial, use "IMPULSE 23".

===== ARMAS ESPECIAIS =====

Morteiros

O preferido da galera! Nada como ter a sensação de assistir o morteiro fazer aquela curvinha... só faltava o barulhinho "tchiiiuuummmm..." e, no final, aquela explosão enorme, barulhenta, e o seu inimigo no meio - que sempre vira picadinho, pedaços de carne voando pelo ar no meio de poeira e o esguicho de sangue.

Oh, I Love This Gun!

Cada tiro de morteiro gasta 3 rockets;

Pipebombs

Bombas com detonação remota. Espere o seu adversário passar perto e "Click...

BOOOOMMM"! Mande ele pelos ares!

Alguns amam, outros odeiam. O projétil tem o formato de uma cabeça ou mochila. Cada bomba gasta 5 rockets;

MODO DE USAR: Atire uma vez, e a arma irá jogar uma cabeça ou mochila no mapa. Saia de perto e espere a vítima passar por ela - neste momento atire de novo. A cabeça ou mochila irá explodir, causando danos em quem estiver próximo.

Smartbombs

O funcionamento é simples: dispara bombas esféricas que perseguem o alvo mais próximo. Ela é lenta, mas incansável...

Cada bomba da smartbomb gasta 10 rockets.
Usar com QUAD é uma maravilha...
hehehehehe...

Tesla Coil

Diretamente de "C&C: Red Alert" para o seu Quake!

Para usar, segure o botão de tiro. A arma começará a carregar, conforme indicado na barra ao lado do nome da arma.

Quanto mais você carregar, mais poderoso será o tiro. Ao liberar o gatilho, todos os inimigos ao alcance receberão um choque inesquecível...

Detalhe: o raio se divide para fritar todos os inimigos ao alcance; portanto, se 3 inimigos forem atingidos, cada um receberá 1/3 do dano total.

Se você carregar a arma com 60 cells, será o suficiente para matar todos eles :)

MAS CUIDADO! Não carregue muito mais do que o nível máximo (aproximadamente 60 cells), senão você corre o risco de sobrecarregar a arma e virar churrasco!

Aqui vai a relação cells/dano para alguns casos:

5 cells: 25	30 cells: 360	55 cells: 825
10 cells: 100	35 cells: 420	60 cells: 900
15 cells: 150	40 cells: 520	65 cells: 1105
20 cells: 220	45 cells: 585	70 cells: aprox.1500+..
25 cells: 275	50 cells: 700	75 cells: ...

boa sorte! ;)

Chaingun

Também conhecida como "Metranca pesada" do TD 1, é algo parecido com a velha metralhadora

giratória convencional do DOOM. Acredite, você vai gostar de gastar as suas shells nesta arma...

VI. Níveis de Poder (armas normais)

As armas convencionais, teclas de 3 a 8 (Nailgun, Grenade, Rocket, etc.) agora podem ser "melhoradas" durante o jogo!

Cada arma opera em quatro NÍVEIS diferentes, aumentando de poder progressivamente: 1, 2, 3 e MAX.

Quando você pega uma arma pela primeira vez (considerando que você não tinha ela ainda), ela estará em NÍVEL 1. Este nível equivale ao funcionamento que você já conhece.

Mas... quando você pega a mesma arma pela segunda vez, você ganha um bônus: ela aumenta para o NÍVEL 2!

Cada arma reage diferentemente ao aumento de poder: algumas ficam mais rápidas, outras causam mais dano, outras disparam projéteis mais rápidos... fica a seu encargo descobrir as potencialidades de cada aparelho! :-)

O NÍVEL DE PODER atual de uma arma é indicado junto com o nome da arma, na Barra de Status, no canto inferior ESQUERDO da tela.

Seguem alguns exemplos de representação:

Rocket [1] - Rocket Launcher (arma 7) em
NÍVEL 1
Shotgun [2] - Super Shotgun (arma 3) em
NÍVEL 2
Thunder [3] - Lightning Gun (arma 8) em
NÍVEL 3
Flame [MAX] - Flame Gun (arma 4) em NÍVEL
MAXIMO

VII. Runas

**RUNAS são pequenos símbolos, de cor roxa,
espalhados pela fase.**

Ao pegar uma das quatro RUNAS, você recebe o
poder especial correspondente (Camuflagem,
Turbo, Armadura e Regeneração).

Você só pode carregar uma RUNA de cada vez, e
para pegar a runa de outro jogador, você deve
matá-lo primeiro.

Se quiser largar a runa que você estiver
usando para pegar outra, use IMPULSE 22
(binde uma tecla com "impulse 22").

A RUNA que você está carregando é indicada na
Barra de Status, no canto inferior DIREITO,
escrito em vermelho, logo acima do indicador
de MAGIA.

===== **RUNAS** =====

Poder da CAMUFLAGEM (Black Magic Rune)

Quando você possui esta runa, basta ficar
parado, sem se mover nem atirar por alguns
instantes, e você ficara completamente
camuflado, 100% invisível!

Ao se mexer ou atirar, você se revela, mas basta parar de novo e você ficará escondido e indetectável!

Funciona em conjunto com a magia de Disfarce e com o Anel de Invisibilidade (Ring of Shadows);

OBS: a partir da versão 2.08, a runa da camuflagem possui dois efeitos extras:

- rouba 30% da saúde e armadura de cada quantidade retirada de um alvo!
- ataques de VÍRUS e GIBBER não revelam a camuflagem!

Poder da ARMADURA MAGICA (Earth Magic Rune)

Quem possui esta runa, sofre apenas METADE do dano de qualquer ataque!

(igualzinho à runa do CTF) =)

OBS: a partir da versão 2.07, os AMIGOs e DOBERMANs cujos donos possuem a RUNA DA ARMADURA sofrem apenas metade do dano, assim como os donos!

Poder do TURBO (Hell Magic Rune)

Quem possuir esta runa, irá correr como o THE FLASH! Sua velocidade e altura do pulo são dobradas! Além disso, não sofre dano ao mergulhar na água, slime, ou lava!

NOVO (versao 2.08): a machado GIBBER funciona 2x mais rápido!

NOVO (versao 2.09): faz com que o morteiro e a pipebombs atirem mais longe!

Poder da REGENERAÇÃO (Elder Magic Rune)

Esta runa regenera lentamente a saúde e a armadura de quem a carregar. Igualmente chupinhada do CTF... hehehehe...

OBS: a partir da versao 2.08, essa runa também regenera os AMIGOs, DOBERMANs e

Lombrigas voadoras de de quem a possuir, e eles duram o dobro do tempo vivos também!

OBS: a partir da versao 2.09, essa runa também regenera munição.

VIII. Votação para troca de mapas (callvote map) (implantando na versão 2.12)

Durante o jogo, você pode sugerir outro mapa a qualquer momento, através do comando "callvote map"!

Basta digitar:

callvote map nome-do-mapa-desejado

... no console, e esperar que a maioria dos jogadores aprovem ou reprovem sua proposta, digitando "sim" ou "não" no chat ou no console.

OBS: não votar, conta como "sim".

Exemplos:

callvote map start -> inicia votação para o mapa start

callvote map aerowalk -> inicia votação para o mapa aerowalk

callvote map ztndm3 -> inicia votação para o mapa ztndm3

callvote map END -> inicia votação para o mapa END

No TD2.12 é possível jogar em qualquer mapa - original ou não, ao contrário das versões anteriores, que só permitem partidas em fases originais.

A recomendação é que o mapa escolhido seja apropriado para partidas Deathmatch.

IX. Votação para troca de tempo limite (callvote timelimit) (implantado versão 2.12)

Por padrão, o tempo de partida no TD2.12 é 10 minutos. Mas você pode sugerir alteração deste tempo a qualquer momento, através do comando "callvote timelimit"!

Basta digitar:

callvote timelimit tempo-desejado (em minutos)

... no console, e esperar que a maioria dos jogadores aprovem ou reprovem sua proposta, digitando "sim" ou "não" no chat ou no console.

OBS: não votar, conta como "sim".

Exemplos:

callvote timelimit 15 -> sugere que a partida em andamento tenha 15 minutos

callvote timelimit 20 -> sugere que a partida em andamento tenha 20 minutos

callvote timelimit 8 -> sugere que a partida em andamento tenha 8 minutos

callvote timelimit 50 -> sugere que a partida em andamento tenha 50 minutos

Ao votar para mudança de timelimit, as próximas partidas iniciadas terão o mesmo tempo aprovado na votação.

X. Votação para troca de limite de pontos (callvote fraglimit)

Por padrão, no TD2.12 o limite de pontos de uma partida é 50. Ou seja, o primeiro que atingir esta marca, vence o jogo. Mas você pode sugerir alteração desta pontuação a qualquer momento, através do comando "callvote fraglimit"!

Basta digitar:

callvote fraglimit número-desejado

... no console, e esperar que a maioria dos jogadores aprovem ou reprovem sua proposta, digitando "sim" ou "não" no chat ou no console.

OBS: não votar, conta como "sim".

Exemplos:

callvote fraglimit 60 -> sugere que a partida em andamento tenha 60 como limite de pontos
callvote fraglimit 15 -> sugere que a partida em andamento tenha 15 como limite de pontos

callvote fraglimit 100 -> sugere que a partida em andamento tenha 100 como limite de pontos

callvote timelimit 5 -> sugere que a partida em andamento tenha 5 minutos

Ao votar para mudança de fraglimit, as próximas partidas iniciadas terão o mesmo tempo aprovado na votação.

XI. Como largar RUNA ou ARMA ESPECIAL

Para largar a RUNA que você estiver usando use **IMPULSE 22 (binde uma tecla com "impulse 22")**

Para largar a sua ARMA ESPECIAL atual, use **IMPULSE 23 (bind uma tecla com "impulse 23")**

Desta maneira, você pode largar uma arma especial ou runa que estiver usando, e pegar outra que esteja disponível!

É necessário que o jogador faça o "bind" manualmente.

Exemplos:

```
bind "f" impulse 22  
bind "g" impulse 23)
```

XII. Alternando entre Deathmatch (DM) e Team Deathmatch (TDM)

- **DM: Deathmatch.** O popular FFA (FREE FOR ALL), onde todos jogam contra todos num mata-mata generalizado.

Para alternar para Deathmatch, digite no console: NORMAL

- **TDM: Team Deathmatch.** Jogo em equipe, onde clans ou equipes podem se enfrentar e rolar o rage de sempre.

Para alternar para Team Deathmatch, digite no console: MATCH

Para ficar pronto para a partida, defina seu time (team), e digite no console "ready".

Por exemplo: team red ; ready.

Para sair do time, digite no console: OBSERVE ; JOIN

OBS: ao mudar para TDM, automaticamente o timelimit muda para 30 minutos

XIII. Notas Finais(TDM)

Para obter mais informações sobre o jogo, visite:

Site do Matador

<http://eluancm.net>

Arquivo do Spinal's Quake Morphing

<http://quakec.quakebrasil.bl.ee/> |
<https://web.archive.org/web/20011204024944/http://spinal.virtualand.net/>

Arena Camper® Quake - Gaming Hosting dedicado a serie de jogos Quake

<https://arenacamper.ddns.net>

Qualquer dúvida, crítica ou sugestão pode ser enviada pelo "[Fale Conosco](#)" do Arena Camper Quake.

Te vejo no servidor, hehehehe... divirta-se!

Nocturnal.Rites

ToTaL DeSTRuCTioN (C) 1997-2025

[Lista de Mapas Deathmatch:](#)

13edge
3bluebeta
a2
ac4
aerowalkfrost
ag
ag2
agenda2
agent
aggressr
aghasst
agnosia
alcyone

alk08dm
alkdm04
altdm1
analog
androm9
anihouse
argonaut
ashes
auhdm1
auhdm2
ava
ava2
ava4
ava5
axeme9
azplay
b2s
baldm1
baldm2
baldm3
baldm4
baldm5
baldm6
baldm7
baldm8
basewalk
battle_pav
bdeath
bless
blizz
bloodrun2020
bloodthirst
blueyard
bovine
bravado
bsdm1
bsdm14
bsdm2
bsdm6

bsd7
bsd8
buffy
burialb10
bworld
catalyst
cathexis_vis
catwalk2
cleaver
clockwo
coagula2
cpm1qw
cpm3a
cpm3qw
crcdm1
crewdm2
dad
dakyne
dark-planet
dark-storm-ffa
dark-terror-ffa
dazdm12
dazdm13
death6
deceit
del1
dimebox8
disdm4
dm2frost
dm3ish
dm4back
dm4frost
dm4ish
dm5
dm6frost
dm6ish
dm6pro_v7
dmak6_03
dm8

dmfdm1
dmfdm2
dmusic
dmz1++
doom37
doomed
dranzdm5
dranzdm6
dranzdm7
dranzdm8
dropout
dropout_rc1
dsn
dspdm5
e1m3tdm
e1m5tdm
e1m6tdm
e1m7
e2m2tdm
edc
efdm1
efdm10
efdm11
efdm12
efdm13
efdm2
efdm3
efdm4
efdm5
efdm6
efdm7
efdm8
efdm9
elkdm2
elmdm09
elmdm4
excavation_rc2
exdm5
factory3

fcastle
ferrum
ffa2
fij1
fij2
filthy
finesseb2
follie
fort01
four
frag97
fragtn1
fragtn2
fragtn5
fragtn6
fragtn7
fragyard
gendm1
gendm2
genocide
gmdm1
go2hell
gomdm2v2
gomdm4
gomdm6
greybox_wip05
gworld
hate
headshot
hell
hex
hipdm1
hohoho
home
hook
houseofpain
ht_almostlost
ika
imp1dm6

inferno
jrdm1
junction
jvx1
kdma
kdmb
kdmd
kdme
kdmf
kdmh
kdmj
kdms
kdmv
kdmw
kdmz
kenya
kjdm10
kjdm13
kjdm2
kjdm3_fixed
kjdm5
kjdm6
kjdm7
klzdazdm1
klzvob
lacrima
lady
leaks
lessv_wip01
library
lilith
loco
lostworld
luna
lundm1
m_lair
madness
messy
mgdm2

misdms10
misdms11b
misdms11c
misdms12
misdms13
misdms5
misdms6
misdms7
misdms8
misdms9
mjdm1pro
monsoon
naked2
naked3
naked4
naked5
nindms3v2
nitrodm2
north
nova
nowhere
oma
omf
omf2
oxid
p3a
pain!
paingiver
panzer
penumbra
pillar
pim3
pinion1
pipeupb67
pkeg
pkeg3
prgatory
pro_dmq
pro-dm4

q1_q2dm3
q1_q3tourney2
q1dm17
q1edge
q1q3almostlost
q1q3alrl
q1q3asylum_beta2
q1q3cpm4_beta6
q1q3cure_beta9
q1q3dm14
q1q3dm7_beta4
q1q3evolution_beta2
q1q3fheights_beta4
q1q3gaudy_beta2
q1q3hektik
q1q3lastgift_beta2
q1q3ospdm5
q1q3phrantic
q1q3solid
q1q3thunderstruck
q1q3toxicity
q1shw2
q2dm1
q3_tim1
q3dm6qw
qndm2_beta1
qtdm2_ffa
qtdm3
qwdm1
qwdm2
rapture1
rapture2
rash
ravage2
ravageb6
rcdm10
rcdm7
rcdm8
rcdm9

redm5b2
redmasq
reinc3
reinc5
rf
rf2
rfury-st5
ritual
rivermoonmines
rm
rock
rpdm8
rz1pondb
sacredb1
safe1
safe2
safe3
sanity
sasha
scar
scarlet
schloss
shifter
shine
shroud2
simulacra
skis4
skull
slaug
slip
sm4
small1
smashdeath6test1
soedm5
sofdm1
sofdm3
solarium
spank1
spellsgate

spinev2
spirit1dm2
spirit1dm3
spitfire
spnxwalk
start
stoma_rc4
strafin1
strafin5
strmland
subterfuge
summer
swishahouse11
szcidm1
territory
terran
terrorbaum_dm
toilet4
travelert6
tridm2
tridm3
trw
tuhnu1
tuhnu2
ukooldm2
ukooldm3
ukooldm4
ukooldm6
ukooldm9
ultrav
utressofdeathb4
utressor
uzul
v2dc
v2s
valhalla
vaporize_beta103
vdm1
vdm2

vdm3v3
veddm7
veddm8
vendetta
vendm2
vendm3
vertigo
vgdm01
viodm1
vision1
volcano
vsdm2
wdm2
wild
winter1
wolf3ddm
wolfdm2
xdm4
xdme1m7
xdmend
xl1dm1
xl1dm2
xl1dm3
xl1dm4
xl1dm5
xmastree
xntrick
xpulse0
xtc
yoom
zed
zed_o
zen
zerdm5
zerg
zordm1
ztndm1
ztndm2
ztndm3

ztndm4
ztndm5
ztndm6
zxcdm1